



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
ARSITEKTUR**

**PUSAT KOMIK DAN ILUSTRASI  
INDONESIA DI YOGYAKARTA**

Diajukan untuk memenuhi sebagian  
persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Teknik

diajukan oleh :  
**BAGUS ARIF WIDAYAT**  
**NIM. L2B 099198**

Periode 86  
Maret 2004 – Juli 2005

Kepada

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
2005**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Istilah komik dan ilustrasi merupakan suatu hal yang tidak asing lagi didengar, baik bagi kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari seseorang bisa mendapatkan media komik dan ilustrasi di toko buku, perpustakaan dan rental buku yang telah tersebar di pelosok negeri ini. Dalam komik maupun ilustrasi, gambar dapat digunakan sebagai sebuah bentuk metode komunikasi yang dapat dan banyak diterapkan pada berbagai media visual seperti buku, majalah, surat kabar, poster, spanduk, billboard, TV dll. Metode komunikasi melalui komik diterapkan sebagai : sarana bercerita, alat bantu pendidikan, promosi bisnis, alat kritik, pembentukan opini dalam pers, bahkan sebagai alat kampanye/propaganda. Komik dan ilustrasi sesungguhnya adalah bagian dari aspek pendidikan dan penyebarluasan informasi termasuk ilmu pengetahuan kepada masyarakat luas. Selain itu, komik dan ilustrasi juga merupakan sarana hiburan yang tinggi nilai ekonominya.

Mantan Menteri Pendidikan Nasional Yahya Muhaimin mengungkapkan hal ini pada pembukaan Pekan Komik dan Animasi Nasional 2000, di Galeri Nasional Jakarta. Dalam sambutan tertulisnya yang dibacakan Direktur Jend. Kebudayaan I Gusti Ngurah Anom, Yahya mengajak masyarakat kita untuk bisa memanfaatkan secara maksimal kedua media tersebut.

Seni yang menggunakan gambar sebagai media ekspresi ini telah berkembang pesat di banyak negeri, apalagi setelah teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin canggih.

Berkaitan dengan lapangan pekerjaan, para komikus dan ilustrator dapat memanfaatkan peluang yang ada untuk berkreasi dengan sungguh-sungguh, sehingga menghasilkan produk yang memiliki ciri Indonesia dan nilai seni yang tinggi. Pada gilirannya nanti, komik dan ilustrasi akan dengan sendirinya memiliki nilai ekonomis yang tinggi.

Di tengah serbuan komik-komik asing, seperti komik-komik Jepang, Amerika dan Eropa yang merajai pasar komik, komik Indonesia ternyata masih eksis. Ini terbukti

dengan banyaknya jumlah peserta pameran dalam Pekan Komik dan Animasi Nasional (PKAN) yang digelar sejak tahun 2000 sampai sekarang.

Perkembangan industri komik dan ilustrasi pada saat ini dapat terbilang cukup pesat. Hal ini dikarenakan banyaknya permintaan dan kebutuhan akan media komik dan ilustrasi seperti halnya dalam industri periklanan, acara TV serial, serta beragam-beragam cerita bagi anak yang lebih bertema edukasi dll.

Mengingat potensi komik dan ilustrasi yang begitu kuat, dirasa perlu mensosialisasikannya ke masyarakat baik umum maupun profesional. Selanjutnya komik dan ilustrasi di Indonesia, berupaya membangkitkan komik dan ilustrasi Indonesia sudah dirintis sejak tahun 1997, para komikus dan ilustrator muda membangun perkomikan Indonesia, tidak hanya produknya, namun juga sumber daya manusianya karena pada tahun-tahun mendatang industri komik dan ilustrasi di Indonesia akan dibangun dengan kekuatan tim yang profesional.

Masyarakat komik Indonesia (MKI) sebagai salah satu wadah untuk masyarakat komik dan ilustrasi di Indonesia, berupaya membangkitkan komik dan ilustrasi Indonesia yang sudah dirintis sejak tahun 1997, para komikus dan ilustrator muda membangun perekonomian Indonesia, tidak hanya produknya, namun juga sumber daya manusianya karena pada tahun-tahun mendatang industri komik dan ilustrasi di Indonesia akan dibangun dengan kekuatan tim yang profesional.

Pergerakan ini sudah didukung oleh studio-studio komik Jakarta, Bogor, Bandung, Solo, Semarang, Yogyakarta, dll dan bekerjasama dengan lembaga-lembaga dan instansi seperti Departemen Pendidikan Nasional (DepDikNas), Asosiasi Animasi Indonesia (ANIMA), dan lainnya.

Pada pelaksanaan kegiatan-kegiatan tersebut tempat kegiatan berpindah-pindah karena belum adanya satu tempat yang tetap dan dapat mewadahi semua kegiatan tersebut. Maka diperlukan suatu Pusat Komik dan Ilustrasi Indonesia yang lebih dapat membantu para komikus dan ilustrator Indonesia. Dalam hal ini bangunan tersebut direncanakan dilokasikan di Yogyakarta, hal ini berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain : Kota Yogyakarta yang merupakan salah satu pusat seni dan budaya nasional. Kondisi Yogyakarta yang memiliki pengalaman panjang dalam melakukan kontak dengan budaya luar, membuat sosio-kultural Yogyakarta mudah menerima dan terbuka

terhadap budaya lain sehingga dapat memperkaya pustaka budaya lokal dengan nilai-nilai baru. Sebagai kota budaya Yogyakarta juga memiliki intensitas penyelenggaraan seni yang padat karena karakter pembangunan pariwisata Yogyakarta yang berbasis pada komunitas sosial dan budaya. Hal ini didukung dengan kebijakan Pemerintah Yogyakarta untuk mengembangkan, mempromosikan Seni dan budaya ke luar negeri serta mendorong peran serta masyarakat sebagai produsen seni dan budaya. Hal-hal tersebut memberikan pengaruh sangat besar terhadap perkembangan seni rupa di Yogyakarta, serta menjadi potensi bagi perencanaan Pusat Seni Komik dan Ilustrasi Indonesia di daerah ini.

## **B. Tujuan dan Sasaran**

### **Tujuan**

Tujuan dari penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini adalah menambah dan memperdalam pengetahuan, menggali segala tuntutan dan kriteria dasar dalam proses perencanaan dan perancangan arsitektur Pusat Komik dan Ilustrasi Indonesia di Yogyakarta.

### **Sasaran**

Tersusunnya landasan konseptual perencanaan dan perancangan arsitektur untuk dijadikan dasar dalam perancangan Pusat Komik dan Ilustrasi Indonesia di Yogyakarta.

## **C. Manfaat**

### **Subyektif**

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang. Juga sebagai pegangan dan acuan pengembangan selanjutnya, dalam menyusun LP3A yang merupakan satu kesatuan dengan Tugas Akhir.

### **Obyektif**

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan pengembangan wawasan bagi mahasiswa yang mengajukan Tugas Akhir, maupun pembaca mengenai program perencanaan dan perancangan arsitektur, khususnya mengenai Pusat Komik dan Ilustrasi Indonesia.

#### **D. Lingkup Pembahasan**

Lingkup pembahasan dari Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Pusat Komik dan Ilustrasi Indonesia di Yogyakarta ini menitikberatkan pada hal-hal yang berkaitan disiplin ilmu arsitektur, sedangkan hal-hal diluar disiplin ilmu arsitektur yang mempengaruhi, melatarbelakangi dan mendasari faktor-faktor perancangan akan dibatasi, dipertimbangkan atau diasumsikan tanpa dibahas secara mendalam.

#### **F. Metoda Pembahasan**

Metoda yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah metoda penulisan deskriptif yaitu dengan memberi gambaran segala permasalahan dan kondisi yang ada, kemudian informasi tersebut dianalisis berdasarkan pengetahuan disiplin ilmu arsitektural yang terkait untuk mendapatkan suatu program perencanaan dan perancangan yang berkualitas.

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan metode survey kepustakaan dan survey lapangan dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara, dilakukan dengan pihak terkait dan kompeten dengan topik permasalahan untuk mendapatkan data primer.
2. Studi Literatur, dilakukan untuk mendapatkan data-data berupa studi kepustakaan, pengumpulan data dan peta, studi kasus melalui buku, artikel Koran/Majalah, brosur/katalog, dan situs internet mengenai obyek sejenis dan hal terkait dengan pembahasan.
3. Survey/Observasi lapangan, dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek studi banding/kasus.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan pada Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Pusat Komik dan Ilustrasi Indonesia di Yogyakarta adalah sebagai berikut :

## **BAB I     PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang latar belakang, maksud dan tujuan, manfaat, lingkup pembahasan serta metode dan sistematika pembahasan serta metode dan sistematika pembahasan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

## **BAB II    TINJAUAN UMUM**

Merupakan uraian teori-teori yang berkaitan dengan pengertian komik dan ilustrasi. Juga membahas tentang pendekatan desain dalam perancangan Pusat Komik dan Ilustrasi Indonesia, serta uraian tentang studi banding/kasus sejenis yang ada.

## **BAB III   TINJAUAN KOTA YOGYAKARTA**

Menguraikan kondisi kota Yogyakarta secara umum, arahan kebijakan pemanfaatan ruang kota, potensi Yogyakarta.

## **BAB IV   KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN**

Merupakan kesimpulan, batasan, dan anggapan dalam perencanaan dan perancangan Pusat Komik dan Ilustrasi Indonesia di Yogyakarta.

## **BAB V    PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Merupakan titik tolak pendekatan yang mencakup aspek fungsional, aspek estetika, pendekatan teknis bangunan, dan pendekatan konsep arsitektural.

## **BAB VI   KONSEP   DAN   PROGRAM   DASAR   PERENCANAAN   DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Merupakan konsep dan program dasar perencanaan dan perancangan yang akan digunakan dalam perancangan fisik